

conseguem integrar questões sociais e de impacto para desenvolver posições que permitam fornecer algumas alternativas visuais. Dentro dessas experiências que compartilhamos, como o projeto integrador, conseguimos melhorar a conceituação e a participação dos alunos no desenvolvimento de seus projetos de graduação e seu interesse em grupos de pesquisa. Nessa integração de cursos acadêmicos do currículo, é possível cumprir um dos pontos importantes de nossa missão institucional, que é formar profissionais abrangentes, criativos, responsáveis e em desenvolvimento, com alta sensibilidade para as necessidades do contexto e da cidade.

**Palavras-chave:** Educação - pesquisa - criatividade - integração.

(\* **Diana Sofía Niño Rodríguez.** Magíster en Educación Superior en la Universidad del Tolima - Ibagué, Tolima - Colombia, Profesional en Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, D.C. Experiencia por más de 16 años en Dirección y Coordinación de programas académicos de Diseño Gráfico y Diseño de Espacios y Escenarios. Docente de cursos enfocados a la identidad corporativa, teoría publicitaria y metodología del diseño. Experiencia en los procesos de renovación de Registro Calificado y Acreditación de alta calidad. Actualmente gestión de los procesos académicos y administrativos del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo – UDI, Bucaramanga – Colombia.

## Integración sistémica de los componentes analítico, sintético y de desarrollo en el diseño del proyecto arquitectónico

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 183-187. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: febrero 2023  
Versión final: abril 2024

Dimitry Zawadzky Zapata (\*)

**Resumen:** El pensamiento complejo y sistémico es propio del pensamiento de diseño al considerar sistemas abiertos interrelacionados que generan relaciones complejas y procesos no lineales de pensamiento. Bajo esta premisa se propone abordar el Taller III de diseño arquitectónico de la Universidad del Tolima (Colombia). El proyecto pedagógico integra tres dimensiones de enorme complejidad: La *dimensión pedagógica*, la *dimensión disciplinar* y la *dimensión proyectual*.

**Palabras clave:** Pensamiento complejo – proyecto pedagógico – diseño arquitectónico – integración sistémica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 187]

El pensamiento complejo y sistémico es propio del pensamiento de diseño al considerar sistemas abiertos interrelacionados que generan relaciones complejas y procesos no lineales de pensamiento. (Sarli, 2020) Bajo esta premisa se propone abordar el Taller III de arquitectura de la Universidad del Tolima orientado al diseño de la vivienda. El proyecto pedagógico propuesto pretende integrar en un ambiente de aprendizaje tres dimensiones de enorme complejidad. La *dimensión pedagógica*, definida por las relaciones entre enseñanza, aprendizaje y evaluación. La *dimensión disciplinar* del diseño del hábitat doméstico comprendido por la interacción entre los conceptos de vivienda, casa y hogar, y con ellos la noción de construcción de ciudad. Finalmente, la *dimensión proyectual* que establece el centro de la formulación del problema desde lo conceptual y lo metodológico en la que se aborda la interacción entre análisis, síntesis creativa y desarrollo.

El proyecto pedagógico se fundamenta en la construcción conceptual de Componente a cada uno de los momentos

de análisis, síntesis creativa y desarrollo propios del proceso y del pensamiento de diseño. Esta conceptualización permite su comprensión como un modelo sistémico, lo que constituye un aporte a la visión generalizada que entiende estos momentos como etapas o fases, visión que establece una dinámica lineal, contraria al proceso de diseño.

### Justificación

El taller de diseño, en el programa de arquitectura de la Universidad del Tolima (Colombia) se estructura sobre el desarrollo de un Proyecto de Diseño orientado a un tema específico en cada período académico, como puede ser vivienda, equipamientos, espacio público, diseño urbano, intervención del patrimonio, entre otros. En consecuencia, el proyecto de diseño, independiente de la temática, del grado de complejidad o del momento de formación del estudiante siempre debe integrar procesos correspondientes a etapas de análisis, síntesis creativa y

desarrollo. Infortunadamente tanto en el ámbito académico como en el profesional se mantiene una concepción generalizada de cada uno de estos momentos (analítico, sintético y de desarrollo) como etapas. Esta visión de etapas dificulta su integración al concebir las etapas como una secuencialidad en el tiempo que no es coherente con los procesos creativos propios del diseño, los cuales no son lineales.

La propuesta tiene un primer propósito de reconocer estos tres momentos no como etapas sino Componentes, y para ser más específico, como Componentes Interactuantes, es decir que para su comprensión se precisa de los demás componentes que hacen parte del proyecto de diseño y las relaciones entre estos. De esta manera se supera conceptual y metodológicamente la limitante de la linealidad de las etapas y por el contrario hace que los componentes interactuantes estén siempre presentes en el desarrollo del proceso de diseño.

Bajo este propósito se hace fundamental en la formación del arquitecto de la Universidad del Tolima, tres aspectos importantes que justifican el desarrollo de este trabajo. Primero, construir el concepto de Componente Interactuante, caracterizarlo y diferenciarlo de la noción de etapa sobre la que se desarrolla comúnmente el ejercicio de taller. Segundo, identificar los modos en los que interactúan estos componentes en el proceso de diseño de manera que orienten metodológicamente las actividades en el desarrollo del taller. Tercero, desarrollar en el estudiante competencias para la integración de estos componentes.

Dado que el modo de abordar cualquier problema de diseño, tanto en el ámbito académico como profesional, tiene implícito procesos de análisis, de síntesis creativa y de desarrollo, se hace fundamental que el estudiante de arquitectura desde un ciclo básico de formación, como lo es el Taller III de arquitectura desarrolle competencias para identificar e integrar cada uno de estos procesos a fin de desarrollar proyectos que desde su concepción hasta su materialización sean coherentes, integrales, de alto nivel conceptual, estético, funcional, técnico y simbólico, entre otras muchas cualidades.

### Formulación del problema

El problema pedagógico identificado sobre el cual se desarrolla el presente ensayo, está inscrito dentro del Taller III del programa de arquitectura de la Universidad del Tolima. El Taller III corresponde al taller de diseño ubicado en el tercer semestre dentro del plan de estudios del programa; en este taller se realiza la primera aproximación al tema de la vivienda desde el ejercicio de diseño el cual se articula con el área de teoría y crítica, tema que introduce de manera directa al problema de la función en arquitectura y sus implicaciones en la configuración de la forma arquitectónica y el hábitat doméstico.

Para ubicar el problema presento a continuación algunos aspectos que orientan, definen y caracterizan la situación problemática de manera tal que sirvan de marco contextual para el enunciamiento del problema.

En primer lugar, se debe identificar el problema como un problema pedagógico. Así, lo que afecta al problema

se enmarca dentro de la dimensión pedagógica propia de las dinámicas de enseñanza-aprendizaje-evaluación. Sin embargo, en un problema pedagógico son varios los factores en los que se puede centrar la atención a fin de encaminar la solución a dicho problema, esto hace necesario señalar cuales son los factores que están relacionados y a cuál de ellos se orienta el presente trabajo. La situación problemática, enmarcada dentro de un problema pedagógico reconoce cuatro factores que están presentes y condicionan el problema mismo del presente trabajo.

Factor 1 - Políticas Educativas.

Factor 2 – Lineamientos Curriculares del Programa.

Factor 3 – Características del Estudiante.

Factor 4 – Práctica Docente.

### Enunciamiento del problema

En el desarrollo del proyecto de diseño de vivienda del Taller III de Arquitectura de la Universidad del Tolima se identifica una gran Dificultad en la Integración de los componentes interactuantes del proyecto de diseño.

### Hipótesis

A partir de la comprensión del Taller III de arquitectura de la Universidad del Tolima como un Sistema Complejo de convergencia de dimensiones pedagógicas, disciplinares y proyectuales y de la concepción del mismo a partir de un Modelo Sistémico, se mejoran los procesos de integración de los Componentes analítico, de síntesis creativa y de desarrollo orientado al diseño de la Vivienda Singular.

### Objetivo general

Diseñar un ambiente de aprendizaje en el Taller III de arquitectura de la Universidad del Tolima, que permita el desarrollo de competencias en el estudiante para la integración de los componentes analítico, de síntesis creativa y de desarrollo, propios del proyecto de Diseño orientado al diseño de vivienda singular a partir de la implementación de estrategias y recursos pedagógicos específicos para la formación en áreas del diseño.

### Objetivos específicos

- Caracterizar y consolidar teóricamente la noción de Componente Interactuante sobre la noción de etapas del proyecto de diseño.
- Diseñar Dispositivos Didácticos que permitan la integración de los componentes del proyecto de diseño a partir del desarrollo de actividades específicas dentro de cada uno de los componentes.
- Identificar diversos estilos de aprendizaje e inteligencias múltiples para potencializar las capacidades en el desarrollo del ejercicio de taller de los estudiantes.

### Diseño de la propuesta

#### Enfoque

El enfoque desde el cual se orienta el proyecto pedagógico es un Modelo Sistémico cuyo propósito es la comprensión del proceso pedagógico del taller desde una pers-

pectiva holística que permita identificar las relaciones entre los diferentes componentes del proceso proyectual. Se opta por este enfoque una vez que se identifica la situación problemática dentro de un campo de acción de interacción de varios sistemas complejos al pretender integrar una dimensión pedagógica en la que se interrelacionan los conceptos de enseñanza-aprendizaje-evaluación, una dimensión disciplinar orientada al hábitat doméstico en el que los conceptos de casa-vivienda-hogar están en constante relación y una dimensión proyectual establecida por los procesos de análisis-síntesis-desarrollo. La dinámica de estas dimensiones requiere de una comprensión sistémica en la que todos y cada uno de los elementos interactuantes establecen relaciones complejas no lineales y las cuales constituyen un sistema abierto afectado por el entorno en el que se desarrollan.

### Estructura del ambiente de aprendizaje

El enfoque propuesto establece el Modelo Sistémico en la conceptualización del proyecto pedagógico. En este sentido mediante la analogía de los piñones que hacen parte de un engranaje se busca identificar, lo que comúnmente se entiende como fases. En consecuencia, se entiende el Ambiente de Aprendizaje como un mecanismo constituido por piezas que interactúan y establecen una sinergia entre sus componentes. La dinámica proyectual no se concibe como una sucesión de fases sino como una interacción de Componentes que establecen una dinámica no lineal que hace el ejercicio proyectual más complejo. Los componentes se caracterizan por:

- Estar siempre presentes en el proceso de diseño. Siempre son visibles.
- Todos los componentes son importantes y dinámicos.
- Cada componente está constituido a su vez por otros componen
- El desarrollo del proyecto de diseño requiere de la sinergia entre los componentes.
- Los componentes deben dialogar entre sí. Deben plantear preguntas y respuestas entre ellos constantemente.
- Cada componente demanda objetivos, contenidos y estrategias pedagógicas específicas y diferenciadas. Cada componente está conformado por microcomponentes.
- Cada componente demanda el desarrollo de competencias específicas.
- Se precisa definir competencias para la integración de los componentes.
- El actuar en los diversos componentes en el proceso de diseño, permite identificar estilos de aprendizaje diferentes e inteligencias múltiples en el grupo de estudiantes.

El ambiente de aprendizaje se estructura entonces en cuatro escenarios de aprendizaje. Tres de ellos corresponden con los Componentes analítico, creativo y de desarrollo. Un cuarto escenario de aprendizaje denominado Presentación y argumentación es transversal a todos.

- Escenario de aprendizaje 01 E-01 – COMPONENTE ANALÍTICO

- Escenario de aprendizaje 02 E-02 – COMPONENTE DE SÍNTESIS CREATIVA
- Escenario de aprendizaje 03 E-03 – COMPONENTE DE DESARROLLO
- Escenario de aprendizaje 04 E-04 – PRESENTACIÓN Y ARGUMENTACIÓN

Cada escenario de aprendizaje se estructura en cinco elementos básicos constituidos por: objetivo, competencias, ejes temáticos, el diseño de dispositivos pedagógicos y el diseño de evaluación.

Dado que el objetivo es la integración entre componentes, el ambiente de aprendizaje establece estrategias de articulación entre estos mediante el ejercicio denominado Conversaciones, con lo cual se establece que si bien cada componente tiene sus objetivos, contenidos y dinámicas su desarrollo apunta a generar sinergia sobre los demás componentes, aquí constituidos en escenarios de aprendizaje. Para el logro de este propósito se hace necesario traslapar en el tiempo la interacción de productos generados en los componentes, es decir el escenario de aprendizaje 02 no inicia cuando finaliza el escenario de aprendizaje 01 sino que el traslapeo en el que se desarrollan las Conversaciones se está de manera simultánea en el escenario 01 y el escenario 02.

Se proponen cinco momentos de Conversaciones en el transcurso de los escenarios 02 y 03. Estas conversaciones finalmente, son las que establecen la dinámica del Taller. Las Conversaciones se dan de manera constante entre la “Caja” que es el dispositivo central del escenario de Aprendizaje 02 – Componente de Síntesis Creativa denominado “Destrucción de la Caja” con el cual se da el proceso de estudio y exploración de la forma arquitectónica. El estudio y exploración de la forma se va dando de manera progresiva a medida que se avanza en análisis particulares establecidos en la temática de la conversación. Cada “Conversación” tiene un fin específico orientado al logro de los aspectos señalados previo al inicio de la conversación. Por logro se entiende la solución de diseño que mejor respuesta de a las variables sobre las que gira la “conversación”.

### Desarrollo e implementación del proyecto pedagógico

#### Implementación trabajo de campo

Escenario de Aprendizaje 01 – Componente Analítico (Semana 1 a 6 – 2020-B)

En este escenario se desarrolla el dispositivo pedagógico denominado El Cine como Dispositivo para la Comprensión del Hábitat Doméstico. El dispositivo se desarrolla en seis semanas y se estructura en cinco actividades concretas así:

- La verdadera red social – Sociograma
- Unidades de convivencia
- Espacios Conceptuales – Programa Arquitectónico
- El despertar de los sentidos
- La Fuerza del lugar

Para el registro y entrega de estas actividades se diseñó un formato en el que los estudiantes aparecen con su fotografía, su nombre, la película que están analizando, los productos gráficos y un espacio para presentar argumentaciones, convenciones y fuentes consultadas. A continuación, se presentan de manera secuencial

### Implementación trabajo de campo

Escenario de Aprendizaje 02 – Componente Síntesis Creativa  
(Semana 6 a 13 – 2020-B)

En este escenario se desarrolla el dispositivo pedagógico denominado La Destrucción de la Caja. Fuerzas Centrífuga y Centrípeta como Estrategias para la Generación de Espacios. El dispositivo se desarrolla a lo largo del semestre entre las semanas 5 a 13 y constituye el centro del ejercicio proyectual en cuanto sobre este dispositivo se toman las decisiones de diseño respecto al estudio de la forma arquitectónica atenta a diferentes análisis y reflexiones.

De esta actividad se presenta el desarrollo de las dos semanas iniciales correspondientes con la actividad *Conversaciones: Caja y Lugar*, que tiene por objeto resolver los aspectos de implantación, aproximación y acceso articulado con la noción de tipología de organización. Cabe aclarar que estos conceptos han sido explorados por los estudiantes en semestres anteriores y es propósito de esta “Conversación” establecer relaciones de los saberes previos con la información consultada en el proceso analítico. Relaciones que se materializan en la toma de decisiones de diseño como lo es la noción de orientación del proyecto, la ubicación de accesos vehiculares y peatonales, la definición de tipologías de organización. Este ejercicio tiene como fin integrar sistémicamente el componente analítico con el creativo evidenciando la necesidad de los procesos analíticos en el diseño y la validación de la información y conocimiento construidos mediante la implementación de la misma en la toma de decisiones de diseño.

El dispositivo La Destrucción de la Caja. Fuerzas Centrífuga y Centrípeta como Estrategias para la Generación de Espacios plantea como estrategia de diseño el espacio como la síntesis entre el grado de cerramiento de los elementos que conforman el límite. El trabajo se apoya en el trabajo investigativo que desarrolló Frank Lloyd Wright “quien a comienzos de su producción arquitectónica, y abogando por la conquista del espacio, dio inicio al desarrollo de la destrucción de la caja como estructuradora de la vivienda, logrando una continuidad entre el interior de la edificación y el paisaje circundante en donde el espacio contenido y el espacio envolvente se funden en uno solo.” (Durango, 2017).

### Implementación trabajo de campo

Escenario de Aprendizaje 03 – Componente De Desarrollo  
(Semana 12 a 15 – 2020-A)

El Escenario de aprendizaje 03 está orientado a la solución material y constructiva de lo propuesto y desarrollado en los dos escenarios previos. En este escenario se propone el dispositivo pedagógico denominado Potencial Tectó-

nico – Corte por Fachada, en el que se da un considerable cambio de escala que permite al estudiante enfrentar problemáticas respecto a los aspectos constructivos, estructurales y materiales del proyecto arquitectónico. En este escenario se articulan conocimientos y saberes articulando las asignaturas estructuras y construcción que van cursando los estudiantes de manera simultánea.

### Implementación trabajo de campo

Escenario de Aprendizaje 04 – Presentación y Argumentación  
(Semana 14 a 16 – 2020-A)

El Escenario de aprendizaje 04 está orientado al reconocimiento de los saberes obtenidos y de las competencias alcanzadas. En este escenario, transversal a los otros tres, se dan los momentos de elaboración de memorias, planimetría, textos que permitan presentar y argumentar el proyecto, el proceso y los criterios que llevaron a la propuesta arquitectónica.

En el trabajo de campo desarrollado se presentan dos actividades realizadas a partir de dos dispositivos concretos. El primer dispositivo denominado Bitácora Analítica – *¡Lo que sé que sé! – Documentar lo aprendido*, consiste en un instrumento en el cual el estudiante presenta a partir de una planta arquitectónica y de un corte, los diferentes elementos que los componen la planta y el corte a manera de capas que se van sobreponiendo hasta que conforman la totalidad de la planta. En cada uno de las “capas” que conforman la planta o el corte el estudiante argumenta que nuevos conocimientos, qué criterios o qué decisiones tomó para definir lo que se muestra. A los argumentos y puntos de vista presentados por el estudiante se vinculan las referencias bibliográficas o fuentes consultadas en la construcción de un marco teórico y conceptual de referencia. Así el estudiante puede en una planta identificar, por ejemplo, el proyecto estructural, las dimensiones de los espacios y la relación de estos con el mobiliario, las relaciones interior-exterior, la resolución de elementos de fachada como puertas, ventanas, cortasoles, dobles fachadas, etc.

### Conclusiones

El año 2020 será recordado como un año atípico en la historia de la humanidad. De los muchos males que vienen aquejando a la humanidad (el problema ambiental, la crisis económica, la pérdida de valores éticos, etc) la pandemia por el Covid-19, que obligó a la humanidad a ver el mundo de otro modo, dejó en evidencia que comprender el mundo desde la complejidad y el caos cobra mucho sentido. No tanto para solucionarlo, pero si para comprenderlo primero. El desasosiego por un futuro cada vez más incierto y menos descifrable demanda una mirada diferente, en la que se asuma como individuo, como comunidad y como especie pensar lo imposible. Pensar lo imposible demanda educar en un modo diferente de pensamiento, por lo que abordar el problema de la complejidad desde el Taller III de Arquitectura se hace coherente con el desafío que plantea para la academia ese futuro incierto.

El enfoque propuesto para abordar el proyecto pedagógico desde un modelo sistémico y la propuesta metodológica estructurada en un ambiente de aprendizaje complejo e interactuante permite reconocer el proyecto pedagógico como una innovación pedagógica en el área del Taller de Arquitectura orientado al desarrollo del pensamiento sistémico en los estudiantes.

Con la implementación del Ambiente de Aprendizaje propuesto en el desarrollo del Taller III de arquitectura, se hizo consciente en los estudiantes, la multiplicidad de componentes que integran el proceso de proyecto y la importancia de desarrollar competencias para la integración y articulación de estos componentes. En este sentido, en la implementación del Ambiente de Aprendizaje se puede evidenciar que los procesos de integración entre componentes del proyecto de diseño se han fortalecido una vez el estudiante reconoce los componentes y valora la articulación entre estos componentes.

#### Referencias bibliográficas

- ANECA - Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación. (s.f.). *Guía de apoyo para la redacción, puesta en práctica y evaluación de los resultados del aprendizaje*. Madrid: Aneca.
- Camargo Uribe, Á., & Hederich Martínez, C. (diciembre de 2010). Jerome Bruner: Dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Psicogente*(13), 329-346.
- Cuervo Calle, J. J. (diciembre de 2010). ¿Vivienda, casa hogar? La construcción del concepto de hábitat doméstico. *Iconofacto*, 6(7), 70-88.
- Durango, L. M. (2017). *Disolviendo el límite la construcción de espacio en la arquitectura de Frank Lloyd Wright*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- Gómez Pawelek, J. (s.f.). *El aprendizaje Experiencial*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología.
- Munari, B. (2016). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Porlan Ariza, R. (1987). El maestro como investigador en el aula. Investigar para conocer, conocer para enseñar. *Investigación en la escuela. Revista de investigación e innovación escolar*(1), 25-45.
- Recio Rubio, L., Aguayo González, F., García De Vinuesa, A. d., & Córdoba Roldán, A. (2020). Neurodiseño: una propuesta para su desarrollo desde la neurociencia cognitiva. *24th International Congress on Project Management and Engineering*, 848-860.
- Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción del saber pedagógico. *Educación y Educadores*(7), 45-55.
- Reynoso, C. (2016). *Complejidad y caos. Una exploración antropológica*. México D.F.: SB Editorial.
- Sarli, C. (28 de Noviembre de 2020). *Maestría Diseño Comunicacional FADU UBA*. Obtenido de <https://maestriadicom.org/articulos/el-problema-de-disenar-en-la-complejidad-las-metodologias-y-sus-aportes-teoricos/>
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en los profesionales*. Barcelona: Ediciones Paidós.

**Abstract:** Complex and systemic thinking is typical of design thinking when considering interrelated open systems that generate complex relationships and non-linear thought processes. Under this premise it is proposed to approach the Architectural Design Workshop III of the University of Tolima (Colombia). The pedagogical project integrates three dimensions of enormous complexity: the pedagogical dimension, the disciplinary dimension and the project dimension.

**Keywords:** Complex thinking - pedagogical project - architectural design - systemic integration.

**Resumo:** O pensamento complexo e sistémico é característico do design thinking, pois considera sistemas abertos inter-relacionados que geram relações complexas e processos de pensamento não lineares. Sob essa premissa, propõe-se abordar o Workshop III de projeto arquitetônico na Universidade de Tolima (Colômbia). O projeto pedagógico integra três dimensões de enorme complexidade: a dimensão pedagógica, a dimensão disciplinar e a dimensão do projeto.

**Palavras-chave:** Pensamento complexo - projeto pedagógico - projeto arquitetônico - integração sistêmica.

(\* **Arq. Dmitry Zawadzky Zapata:** Arquitecto egresado de la Universidad Nacional de Colombia – Bogotá (2000). Especialista en Multimedia Universidad Nacional de Colombia (2003). Fotógrafo Escuela de Fotografía Zona Cinco (2013) Especialista en Pedagogía del Diseño Universidad Nacional de Colombia (2021). Director del Programa Tecnología en Dibujo Arquitectónico y de Ingeniería, Universidad del Tolima (2015-2017). Miembro del Comité de Currículo programa Tecnología en Delineantes de Arquitectura e Ingeniería Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (2006-2015). Docente con 15 años de experiencia en programas de Arquitectura, Diseño Industrial, Delineantes de Arquitectura, Construcción y Fotografía. Actualmente docente de áreas de Diseño y Teoría de la Arquitectura Universidad del Tolima y Universidad Antonio Nariño. Reconocimientos: Tesis Laureada Universidad Nacional de Colombia 2000. Tercer Lugar Mejores Trabajos de Grado Universidad Nacional de Colombia 2000. Segundo Lugar 1er Concurso Nacional de buenas prácticas de docencia en la Universidad Antonio Nariño 2021